

# A Watchout médiaszerver

## Karmester a színházi látványtechnikában

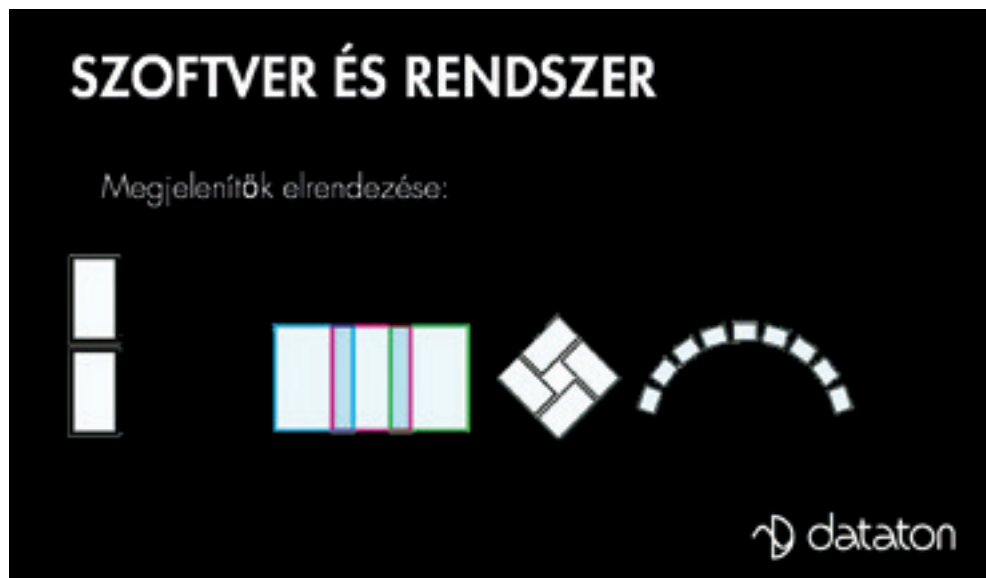
A Watchout egy szoftverbázisú multidisplay applikáció, ami korlátlan lehetőséget nyújt médiatartalmak bejátszására, elrendezésére. Nagyon sok területen használják az élő koncerteken, kiállításokon, színháztechnikán keresztül a digital signage világában is. Önálló megjelenítőket is meg tud hajtani, vagy több, egymással összefüggő displayt, amelyeknek elrendezése tetszőleges lehet. Nincs felső korlátja a megjelenítők számának, akár 200 db projektort vagy vegyesen projektort, LED-falakat, displayeket tudunk integrálni ebbe a rendszerbe.

Rendkívül felhasználóbarát kezelőfelülete van, mindazok ellenére, hogy el kell mélyülni, tudást, gyakorlatot kell szerezni a kezeléséhez. 17 éve fejlesztik, sok visszacsatolást, impulzust kaptak a felhasználóktól, hogy milyen irányba fejlesszék a szoftvert, és ennek okán nagyon szerteágazóvá vált a felhasználási területe.

Két szoftverből áll a rendszer. Az egyik a produkciós, a másik a display szoftver.

A produkciós szoftver a tartalom megszerkesztésére hivatott. 3 fő ablakkal rendelkezik. „Stage” ablak, ami egy előnézeti ablak. Ebben láthatjuk, hogy miképpen fog kinézni a show összeállítás után. A másik a „Media” ablak, ahová a külső és belső médiatartalmakat (grafika, állókép, mozgókép, hang, DMX-jel stb.) rendezhetjük. Ezeket a médiatartalmakat egymástól függetlenül lehet szerkeszteni a timeline/layer alapú harmadik ablakban. Ebben a megfelelő időpontban helyezzük el a kívánt médiákat layerekre, és az idősíkon haladó „marker”, amibe beleütközik, azt kijátssza a szoftver.

A Watchout szoftver Windows operációs rendszer alatt fut, javasolt fejlesztői operációs rendszerre telepíteni. A gyártó nem köti hard-



verhez a szoftvert, nemcsak a Dataton által épített PC-ken futtat, hanem ajánlás alapján a felhasználó is összeállíthatja a kiszolgáló számítógépeket.

A szoftver ingyenesen letölthető a Dataton weboldaláról, tanulmányozható, kipróbálható. A licenc onnantól szükséges, amikor online-ba helyezzük a rendszert, azaz megjelenítővel csatlakoztatjuk, és azokra ki szeretnénk rakni a szerkesztett tartalmat.

A másik szoftver a „display” szoftver, ami a display PC-n fut. A minimális konfiguráció: egy akár nem túl nagy grafikus teljesítményű notebook (produkciós gép), egy gigabit switch, egy nagy teljesítményű grafikus tartalmat kijátszó PC (display gép), illetve minimum egy megjele-

→ nító. A számítógépek LAN-ba kötve kommunikálnak egymással a switchen keresztül. Mivel ebbe az Ethernet hálózatba korlátlan mennyiségű display PC-t is tudunk kötni (display PC-nként négy/hat megjelenítővel), ezért végtelesen számú megjelenítő kiszolgálása lehetséges.

A szoftver főbb jellemzői:

- felhasználóbarát kezelőfelület
- tömörítetlen kép- és hangbejátszás
- 3D mapping, valós idejű effektezés
- bármilyen típusú élő videojelforrás fogadása, ezekkel történő interakció
- virtual display funkció a LED-falak pontos pixel mappingjéhez
- elővizualizáció a szoftver „Stage” ablaka segítségével
- multi timeline lehetőség az élő előadások kiszámíthatatlanságának kiküszöbölésére
- külső kontroll és triggerek a teljes interaktivitásért
- élő videobemenet, network streamek bármilyen forrásból
- közösségimédia-integráció (pl. Instagram)
- teljes geometriai korrekció, edge blending, intelligens maszkolás
- 8 ch-s audio display szerverenként
- számítógép-grafika fogadása bemeneti kártyával vagy hálózatról
- külső kontroll (Midi, DMX 512 [ArtNet] in és out, TCP/UDP, SMPTE timecode)
- valós idejű effektezés akár show közben is
- hálóalapú 3D geometria támogatása stb.

A jobboldali képen pedig munka közben láthatjuk a Watchout szerkesztő ablakait, amint függőnyt nyit szét, hangot játszik be, projektort kapcsol be, miközben egy gömbre a föld textúráját vetíti ki.

**FLASKA PÉTER**

Mikropro Vizuáltechnika Kft.





Passion

For Performance,  
Perfection and People.



**ELIMEX**

1121 Budapest, Rottler Ferenc utca 108.  
Tel: +36(1) 239-6270 / Fax: +36(1) 451-0560  
info@elimex.hu / www.elimex.hu





**KÖNIG & MEYER**  
Stands For Music